【D I R E S】

— g i g e r · l o o p —

IF WE WERE TO BELIEVE
THAT REALITY
WERE ONLY WHAT OUR SENSES PERCEIVED,
WE HAVE BEEN MISLEAD
CAN WE NOT BREAK FREE OF THIS EATHLY BOND,
AND SEARCH THE LIMITLESS DEPTH OF INNER SPACE ?
EXISTENCE BEYOND REALITY;
CONSCIOUSNESS BEYOND MIND,
IS THAT NOT WHAT LIFE YEARNS FOR ?
ONLY THOSE WHO LOOK INWARD
AND SEARCH THE DEPTH OF THEIR SOULS
SHALL FIND IT.
ONCE FOUND, WE SHALL BE AS GODS
AND DRAW FROM THE ENDLESS WEALTH OF THE LIMITLESS VOID.
ONLY THOSE WHO PLAY CAN FIND IT.
ONLY THOSE WHO FIND IT CAN PLAY.

BOTHTEC

目に映るものだけが世界だと考えているのなら不幸である
心に映る、深く、広大な世界が思えないのか？
もしかするとそれこそ真実なのかもしれない
遥かな存在
遥かな意志
それこそが種すべてが求めてやまぬものかもしれない
遥かな意志の息吹に触れることができるのなら
この戯れ事に君も加わりたまえ
真理を見、魂を聞くことができるものだけが
到達し得る超越した世界なのだから
神のごときものならば
遥かな意志と同じエナジーを持つことができるだろう
遥かな領域で同じ磁場を持つ者のみが加われる戯れ事
それこそが君の感性を根底からゆさぶり
快楽にも似た至福をもたらすだろう
いざ、来たれ
この領域へ

Y. T. CAKRA

「Resonance/Sympathetic」より

はじめに

このたびはボーステックの「ダイレス ガイガーループ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

本書は「ダイレス ガイガーループ」の「取り扱い説明書」です。ご使用の前に本書をよくお読みになり、「ダイレスの世界」をお楽しみください。

お読みいただいた後は、大切に保管して下さい。

「ダイレス ガイガーループ」を正しい使用方法でご愛用ください。

目次



ようこそ[DIRES]の世界へ

このゲームは「ヒト vs ヒト」、つまり、「思考 vs 思考」の戦いを楽しむものです。
将棋やチェス、囲碁、オセロは人間の思考力を中心に成り立っているものです。
中でも、囲碁やオセロとなると、ルールが他のものより簡素化されているため、2人のプレーヤーの思考力による戦略的要素のみを楽しむものであると言えるでしょう。
これら定版となっているボードゲームを同じフィールド（ボード）上で超えようとする試みが多々行われてきました。
しかし、それらはどれもその目的に近付くことすらできずに消え去って行きました。
それは当然のことなのではないでしょうか。
前出の定版ボードゲームは、どれも頂点を極めており、同じフィールド（ボード）上で超えようとすること自体無謀と成し得る「頂点」的存在なのですから。
同じフィールドで超越不可能であれば…
「コンピュータ」という新なるフィールドの出現は、それを可能にしてくれたのです。

オセロは登録商標です。

タイトルについて

「DIRES-gigerloop-」と書いて「ダイレス ガイガーループ」と読みます。
まず、「ガイガーループ」ですが、このゲームのフィールドの名前のからとったものです。
名前のとおり、ゲームフィールドはループ構造になっています。「ガイガー」はゲームフィールドを研究、管理しているラボ、「(我らが)ガイガー研究所」からとりました。
［DIRES］は、このゲームのテーマである、

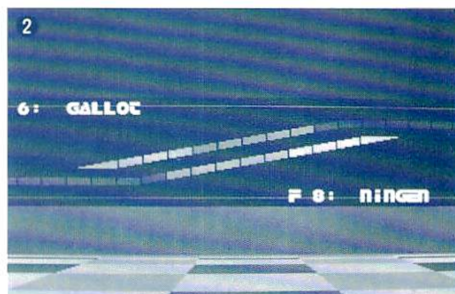
Digital	デジタル
Image	イメージ
Real-time	リアルタイム
Energy	エネルギー
Simulation	シミュレーション

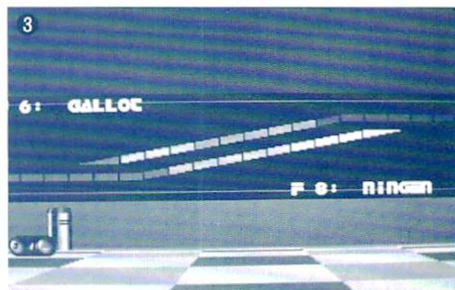
を省略したものです。
エネルギーを、デジタルイメージでリアルタイムにシミュレーションする。
［DIRES］は、このテーマに徹したゲームです。
また［DIRES］は、新しいゲームのジャンルを表す言葉（アクションロールプレイングのようなもの）でもあるのです。
みんなで［DIRES］の世界を広げましょう。

もう、プレイしましたか？

「もう、プレイしましたか？」。
「もちろん。パッケージを開いてすぐに…。」と、答える方もいれば、「今、この取り扱い説明書を読み始めたところなのに…。」と、答える方もいるでしょう。
もう、プレイした方も、まだ、プレイしていない方も、とりあえずこの［DIRES］を一度プレイしてみてください。
それでは、いっしょに始めましょうか。
（別紙「機種別ガイド」参照）
おっと！　パソコンの知識が全くないという方は、パソコンの取り扱い説明書を先に読んで、パソコンについて少々お勉強しておいてください。
①「機種別ガイド」の「ゲームの起動方法」を見ながらゲームを起動してください。
オープニングデモが終るとゲームが始まります。
上下2つのスクリーンと、赤と緑のゲージが見えるでしょう。スクリーンの中には白いフィールドが見えます。
②「モード変更キー」を押してください。
今度はスクリーンの中のフィールドが青に変わりました。上のスクリーンは消えてしまいましたね。
では、ちょっと動かしてみましょう。
あなたは片手を「移動キー」に置いて、スクリーンB（下の画面）を見てください。
「移動キー」の前後左右を確認しましたか。
心配ならばちょっと押す練習をしてみてください。
③用意ができたら「スタートキー」を押してください。
B.G.M.が始まり、一瞬チラッと見えたのが敵です。





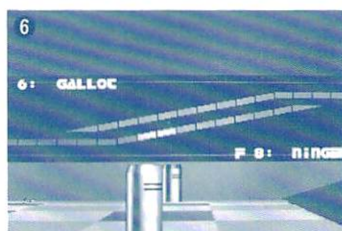


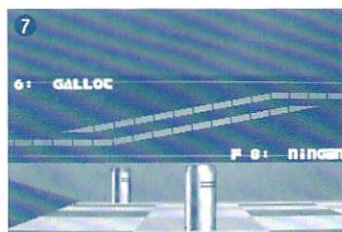


④それでは[移動キー]の「前進」を押して、前進してください。
最初はちょっと重い感じがしますが、青いフィールドが、どんどん後ろに流れていきますね。左右にも動いてみてください。
左右はもっと重く感じるでしょう。
⑤次に、「ポール配置キー」を押してください。
衝撃音がして跳ね返されましたね。そうです、ポールは［F.V.S.(乗り物)]の真正面に置くのです。ポールのスリットが赤く光っているでしょう。
⑥今度は、「ポール配置キー」を押したままにして、後ろにさがってみてください。
ポールがどんどん置かれていきますね。
すべて置き終わりましたか?
ポールをすべて置いてしまうと、B.G.M.が変わりました。
さあ、いよいよ戦闘開始。
⑦相手が置いたポールを取りましょう。
取るのは緑に光るポールです。
緑のポールを見つけたら、スクリーンの中央へあわせてぶつかってみてください。
（ポヨーン!!!）
あれ！　跳ね返されましたか?
そうです。ぶつかり方が弱かったんですね。
ポールの場所はわかりました。
⑧今度はもっとさがって、勢いをつけて…
（ガシーン!!!）
取れたっ!!!
やったね!!!









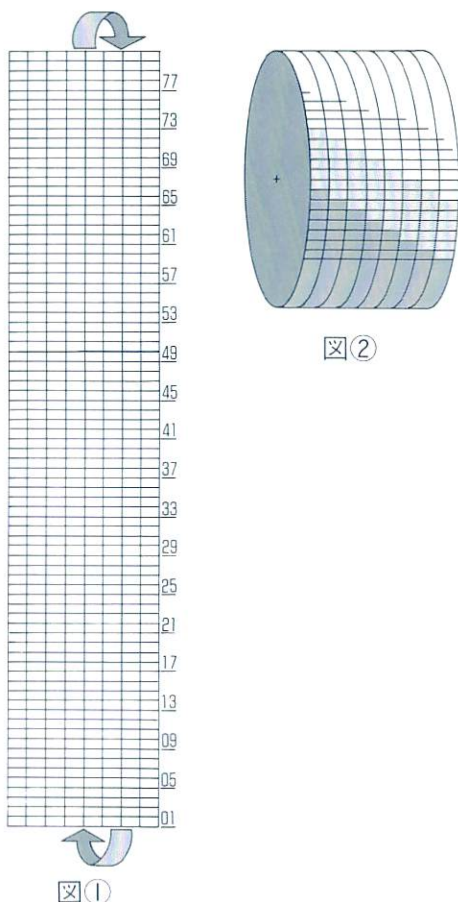


ゲームの説明

この［DIRES］は、「人間vs人間」、「コンピュータvs人間」、「コンピュータvs コンピュータ」というように「1対1」で戦うゲームです。
ゲーム自体は前半の試合（練習）準備と、後半の試合（練習）に大きく分けられます。
・試合（練習）準備／試合（練習）
お互いに手持ちの16個のポールをゲームフィールド上にならべる。
相手がならべたポールを体当りして取る。相手がならべた16個のポールを、先にすべて取ったほうが勝ちです。
という、非常に単純明快なシステムの3次元リアルタイムゲーム。
しかし、システムが単純なだけに、ポールの配置方法や取り方等をよく考えないと、一歩間違えただけで戦局が一変してしまいます。
先を見越した戦略が重要な要素となる思考型ゲームです。

ゲームフィールド(ガイガーループ)

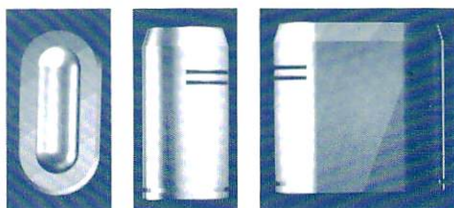
ゲームフィールドは、縦80ブロック×横8ブロックの帯状のものを円筒状にまるめたループ構造になっています。よって、縦方向に80移動（前進or後）すると、一周してもとの位置に戻ってきます。一周するには最高速で5秒ほどしかかかりません。(図①、図②)
フィールドの左右両側には壁があり、衝突すると跳ね返されます。



図①
図②

ポール

正式名称は［HIPER POLE 100（ハイパーポール100)］。
Type A(緑)/Type B(赤)それぞれ16個、合計32個あり、これをフィールド上に配置したり取ったりしてプレイが進みます。





ポールの置き方

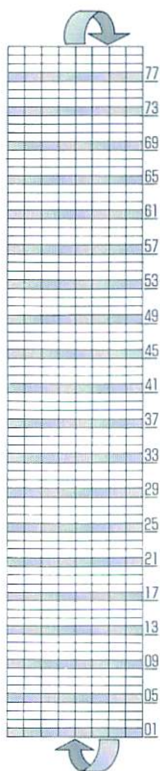
目的の場所に移動し、「ポール配置キー」を押します。

横はピッタリと密集して置けますが、縦には4ブロックごとに置けるラインが決まっています。(図3)

置けた場合はスクリーンにポールが映り、「パワーゲージ」が1つ消えます。

一度置いたポールは、再配置できません。

時間制限がありますが、充分考えて置いてもまだあまるほど余裕があります。相手が取りにくいように置きましょう。



図③

ポールの取り方

ポールは、前進／後退どちらでも取れます。

ポールの中心に最高速度で体当りします。

スクリーンの中央にポールがくるように移動して、力いっぱい、ぶつかってください。

取れた場合は、「ガシーン!!!」と音がして「パワーゲージ」が1つ点灯します。

取れなかった場合は、「ポヨーン!!!」と音がして跳ね返されます。

また、後退（バック）しながらでもポールは取れます。後退で取るには記憶力が重要な要素になってきます。

時間制限がありますが、かなり余裕があります。タイムオーバーになるまえに勝負がつくでしょう。

自分のポール 相手のポール

ポールの色はスクリーンによって異なります。

スクリーンA（上の画面）の場合

緑のポールを置いて、赤のポールを取ります。

スクリーンB（下の画面）の場合

赤いポールを置いて、緑のポールを取ります。

間違えて相手のポールを取ると、相手のポイントになるので注意してください。

プレイヤー

プレイヤー（あなた）には、最初［F8］というランクがついています。［F8］はガイガーループの最下位ランクです。相手はコンピュータ。はやく、人間の意地で上位ランクに上がってください。

トルーパー

トルーパーとは、このゲームのコンピュータ側の思考ルーチンのことですが、1人の人間として扱います。

全部で22名のトルーパーがいます。

成長するトルーパー

人間は考え、行動を起こし、学習し、成長します。ゲームに関しても同様で、たいていのプレイヤーは、ある程度経験を積むことによって上達し、より楽しくプレイできるようになります。
トルーパー（コンピュータ思考ルーチン）たちも、プレイヤーと同じように成長します。
また、トルーパー１人１人個性があるので、成長の仕方も異なります。一度勝ったトルーパーに毎回勝てるとは言い切れません。

練習と試合

このゲームには、練習モードと試合モードとがあります。自分のレベルに合わせて使い分けてください。

F.V.S.(Fighting Vehicle System)

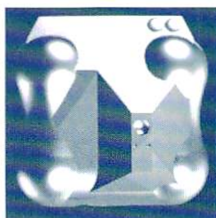
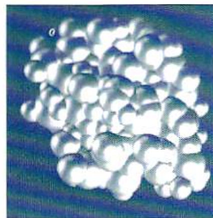
プレイヤーやトルーパーが乗る浮上滑走型の乗り物で、４種類あります。
プレイヤーはF.V.S.を操縦して、ポールを置いたり取ったりします。
機体の向きが固定されているので、スクリーンには前方の状況しか映りません。
操縦は、操縦キーの「移動キー」を使用します。

・GIG-mk１　ギグ　マーク１
通常の試合（練習）で使用。スクリーンB（下の画面）用。

・GIG-mk２　ギグ　マーク２
通常の試合（練習）で使用。スクリーンA（上の画面）用。

・RULER　ルーラー
その名のとおり、トップランカーの専用機。優勝すれば使用できます。

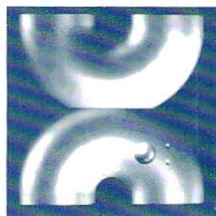
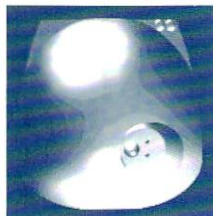
・MODULA　モジュラ
［SIMULA］の専用機。プレイヤーは使用できません。





GIG-mk1 ギグ マーク1　　RULER ルーラー



GIG-mk2 ギグ マーク2　　MODULA モジュラ



効果音

対戦者との相対的な運動方向、速度、距離が、「音質」、「音量」、「ドップラー効果」で判断できます。スクリーンに対戦者のF.V.S.が見えなくてもどの辺りにいるのかわかります。衝突音も、ポールが取れた場合、ポールに跳ね返された場合、対戦者と接触した場合、壁に衝突した場合で異なります。

スコア

このゲームは、1対1の戦いですのでスコアはありません。勝つか負けるかのみです。ただし、成果はプレイヤー自身のランクとして表れます。

セーブ

この［DIRES］は、ゲーム中に勝手にデータをセーブします。よってディスクアクセス中は、絶対にディスクをパソコンから取り出さないでください。

終了の仕方

ゲーム性格上、「GAME OVER」等のエンディングはありません。したがって、ゲームを終了する場合は、ディスクが作動していないことを確認して、ディスクをパソコンから取り出し、電源を切ってください。(ディスクが作動していなければ、いつでもかまいません。)

ゲームの起動方法

ゲームの起動方法は機種によって異なります。別紙の「機種別ガイド」を参照して起動してください。

ディップスイッチの設定

ディップスイッチの設定は機種によって異なります。別紙の「機種別ガイド」を参照してください。
ディップスイッチを変更した場合はリセットボタンを押してください。

各キーの機能説明

使用するキーは、ゲームのプレイ中に使用する「操縦キー」と、ゲームの設定に使用する「制御キー」の2種類あります。
ディスプレイはスクリーンAとスクリーンBの上下2画面に分割されています。
スクリーンA（上の画面）の場合、スクリーンB（下の画面）の場合、それぞれ操作するキーが異なりますので注意してください。

●操縦キー

プレイ中に使用するキーです。前後左右に移動するための「移動キー」と、目的の位置にポールを置く「ポール配置キー」があります。
※試合モードでは、スクリーンA／スクリーンBによる操作キーの区別はありません。したがって、スクリーンA用／スクリーンB用のどちらでも使用できます。

移動キー

移動は４方向の移動キーを使って行います。斜めに移動する場合は縦方向の移動キーと横方向の移動キーを組み合わせて使用します。（例：[前進] と [右] で、右斜め前方に移動する。）
また、正反対の移動キーを同時に押すことにより、その方向の移動を止めることができます。（例：[左] と [右]を同時に押すと横方向には移動しなくなる。この場合、縦方向の移動は影響を受けない。）

ポール配置キー

ゲーム前半の、ポールを配置する時点で使用します。ポールは、F.V.S.の前方に置かれるので、なれないうちは前進しながらポールを置くと、置いたとたんそのポールに激突してしまいます。ですから、最初のうちは後ろにさがりながら配置したほうが良いでしょう。

●制御キー

ゲームの設定に使用するキーです。「モード変更キー」、「スクリーン制御キー」、「プレイヤー選択キー」、「トルーパー選択キー」、「スタートキー」があります。

モード変更キー

練習モードと試合モードとを切り換えます。練習モードは白のフィールド、試合モードは青のフィールドです。プレイ中でなければいつでも変更できます。

スクリーン制御キー

上下のスクリーンの表示／非表示を切り換えます。
・練習モード
プレイヤーがプレイするスクリーン以外は、すべて表示／非表示の切り換えができます。
・試合モード
プレイヤーの試合以外は表示／非表示の切り換えができます。試合中、対戦相手のトルーパーのスクリーンは、強制的に非表示になります。
※スクリーンを表示すると、コンピュータの処理速度の都合によりゲームが遅くなる場合があります。

プレイヤー選択キー

・練習モード
「プレイヤーvsプレイヤーB」、「トルーパーvsプレイヤー」を選択します。
また、プレイヤーが [SIMULA（シミュラ)] を持っているなら「トルーパーvsシミュラ」、「シミュラvsプレイヤー」が選択できます。
・試合モード
プレイヤーが [SIMULA（シミュラ)] を持っている場合、プレイヤー／シミュラを選択します。

トルーパー選択キー

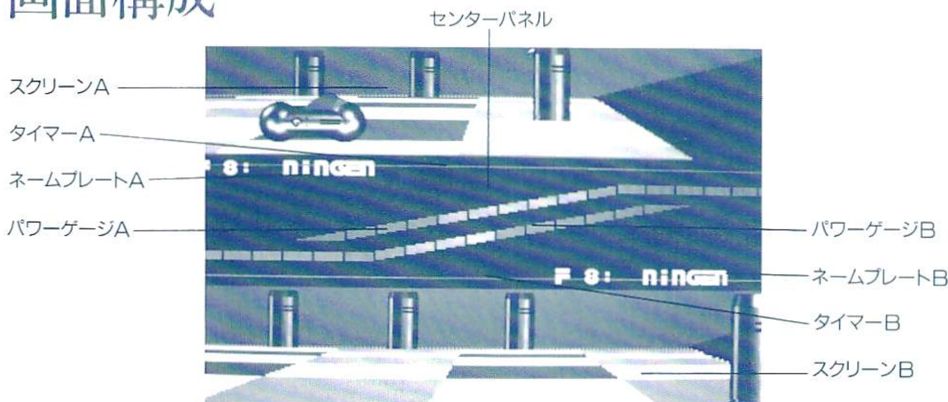
・練習モードのみ使用
対戦相手にトルーパーを選択した場合、どのトルーパーと練習試合を行うか選択できます。練習相手として選択できるのは、プレイヤーと同ランクか、もしくはプレイヤーより低いランクのトルーパーです。

スタートキー

プレイをスタートします。
また、プレイ終了のBGM中に押すと、BGMを省略して次に進みます。



画面構成



スクリーン

プレイの状況が表示されます。スクリーンA/スクリーンBの上下2種類あり、それぞれ対応する操縦キーが異なります。「F.V.S.(Fighting Vehicle System、乗り物)」の向きは固定ですから、前方のみしか見えません。

タイマー

センターパネルとスクリーンA/スクリーンBのあいだにあります。上が赤、下が緑。画面の両側から、画面中央に向かって伸びてきます。中央で左右がつながるとタイムオーバーとなります。

●タイムオーバーになると

試合(練習)準備中(ゲームの前半)の場合

試合(練習)準備(ポールを配置する)中にタイムオーバーになると、試合(練習)(ポールを取り合う)がスタートします。置き終っていないポールがあっても無視され、その分、相手のポイントとしてゲームの後半スタート時に加算されます。つまり、すべて置き終らないと自分が不利になるということです。

試合(練習)中(ゲームの後半)の場合

試合(練習)中にタイムオーバーになると、プレイがそこで終了します。結果は引き分けとなり、勝敗はポールの数に関係なく、上位ランクのほうの勝ちになります。

センターパネル

ネームプレートとパワーゲージを含んだ部分です。

ネームプレート

センターパネルの上下にあり、上はスクリーンAの、下はスクリーンBのプレイする者のランクと名前を表示します。トルーパーならそれぞれの名前が、プレイヤーなら「NINGEN」と表示されます。プレイが進み、どちらかが先にポールを8個取ると、負けているほうのネームプレートが点滅します。

パワーゲージ

センターパネルの中央に2つあります。スクリーンA用=赤/スクリーンB用=緑。

試合(練習)準備中(ゲームの前半)の場合

配置していないポール残数が表示されます。ポールと同数の16、赤、緑合わせて32個あります。ポールを置くごとに、1個ずつ消えます。

試合(練習)中(ゲームの後半)の場合

取ったポールの数だけ点灯します。画面の両側から、画面中央に向かって伸びてきます。どちらかが先に8個を越えると、負けているほうのネームプレートが点滅します。

練習モード(白のフィールド)

何を行うにしても練習することは大切なことです。この［DIRES］においても、練習をせずして上位ランクへ上がろうとするのは時間と労力のムダです。キッチリと練習しましょう。
この練習モードでは、［F.V.S.(Fighting Vehicle System、乗り物)］の操縦や動作の特性、ポールの取り方等の基本テクニックを磨いてください。
このモードには、「プレイヤーA vs プレイヤーB」、「トルーパー vsプレイヤー」 があります。
また、プレイヤーが［SIMULA (シミュラ)］を持っているなら「トルーパーvsシミュラ」、「シミュラvsプレイヤー」が選択できます。
選択は「プレイヤー選択キー」によって行います。

プレイヤーA vs プレイヤーB

ネームプレートの表示
㊤［NINGEN］／㊦［NINGEN］
普通のゲームで言うところの「2プレイヤー」用です。
スクリーンA／スクリーンBともに人間が使用します。
2人で、お互い相手の戦略を推測しながら「わぁわぁ！きゃっきゃ！」騒いで行っても良いですし、1人2役で、ゆっくり練習するのも良いでしょう。

トルーパー vs プレイヤー

ネームプレートの表示
㊤［(トルーパー名)］／㊦［NINGEN］
または
㊤［NINGEN］／㊦［(トルーパー名)］
こちらは普通のゲームで言うところの「1プレイヤー」用です。
「トルーパー選択キー」によって、練習相手のトルーパーを選択できますが、プレイヤー自身と同ランク、もしくは下位ランクのトルーパーしか選択できません。
(例：プレイヤーがDランクならば、D／E／Fランクのトルーパーが選択できる。また、プレイヤーがFランクならば、Fランクのトルーパーのみ選択できる。)
また、プレイヤーは「プレイヤー選択キー」により、スクリーンA／スクリーンBのどちらでも使用できます。
「スクリーン制御キー」により、トルーパー側のスクリーンは表示／非表示が選択可能。
(プレイヤー側は表示に固定です。)

トルーパー vs シミュラ

ネームプレートの表示
㊤［(トルーパー名)］／㊦［SIMULA］
または
㊤［SIMULA］／㊦［(トルーパー名)］
プレイヤーが自分の分身［SIMULA (シミュラ)］を持っている場合のみ使用できます。
ようするに「コンピュータvsコンピュータ」なのですが、シミュラを成長させるときに使用します。
「トルーパー選択キー」によって、練習相手



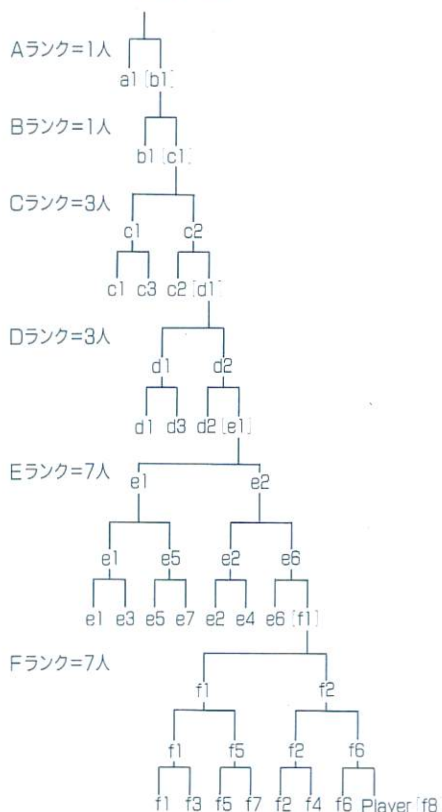
のトルーパーを選択できますが、シミュラのランク（プレイヤーと同じ）と同ランク、もしくは下位ランクのトルーパーしか選択できません。
また、「プレイヤー選択キー」により、シミュラをスクリーンA／スクリーンBのどちらにでも割り当てることができます。
「スクリーン制御キー」により、両スクリーンともに表示／非表示が可能です。

シミュラ VS プレイヤー

ネームプレートの表示
㊤［SIMULA］／㊦［NINGEN］
または
㊤［NINGEN］／㊦［SIMULA］
これも、プレイヤーがシミュラを持っている場合のみ使用できます。
プレイヤーが、直接に練習試合をしてシミュラを教育／成長させるときに使用します。
シミュラは最初、ゲームの基本ルール以外は何も知りません。動きすらぎこちないものです。ですから、ここで「置き方のテクニック」、「取り方のテクニック」２系統で鍛えてあげてください。
「プレイヤー選択キー」により、シミュラ／プレイヤーをスクリーンA／スクリーンBのどちらにでも割り当てることができます。
「スクリーン制御キー」により、シミュラ側のスクリーンは表示／非表示が選択可能。
（プレイヤー側は表示に固定です。）

試合モード（青のフィールド）

練習モードで［F.V.S.（Fighting Vehicle System、乗り物）］を自由に操縦できるようになったら、今度は試合モードで実力を試してみてください。



試合モードの構造

試合はすべてトーナメント方式で行われます。プレイヤー及び22人のトルーパー全員にランクがついています。
ランクはAからFの6段階に分かれていて、
Fランク：トルーパー7名＋プレイヤーの合計8名
Eランク：7名＋Fランクの勝者の8名
Dランク：3名＋Eランクの勝者の4名
Cランク：3名＋Dランクの勝者の4名
Bランク：1名＋Cランクの勝者の2名
Aランク：1名＋Bランクの勝者の2名
と、それぞれのランク内でトーナメント戦を行います。

試合の進行

プレイヤーは最初、[F8]（Fランクの8位、ガイガーループの最下位）からスタートです。対戦するトルーパーは[F6：GALLOT]。彼は[F6]、つまりプレイヤーと同じFランクの6位です。ネームプレートには[F6：GALLOT]と[F8：NINGEN]が表示されます。
プレイヤーが勝てば、その次に[F5]vs[F7]、[F2]vs[F4]、[F1]vs[F3]と、3試合続きます。「トルーパー vs トルーパー」の試合もすべて実行するので、プレイヤーはその3試合中は待たなければなりません。スクリーンを消したまま「スタートーキー」を押して早送りにするも良いし、スクリーンを表示してトルーパーの戦法を勉強するのも良いでしょう。
他のランクの試合も同様に進行します。

ランクの移動

試合に勝つのと負けるのでは大違い。
勝って順調、負ければ奈落のそこへ…。

勝った場合

トーナメント方式ですので、勝ち続ければ当然ランクアップします。
最初の試合に勝つと、プレイヤーは[F6]になり次は[F2][F4]の戦者と戦います。勝ち進みそのランクの勝者になると、上位のランクに格上げされます。プレイヤーがFランクを制覇して[F1]になると[E6]と、[E1]になると[D6]と戦います。

負けた場合

負けた場合、「ランクダウンする」ときと、「ランクダウンしない」ときがあります。
「ランクダウンする」のは、プレイヤーが自分よりランクが下位のトルーパーに負けた場合です。
このとき、プレイヤーが負けた相手のランクになり、もう一度、そのランクのトーナメントの一番下の試合から行わなければなりません。
例えば、プレイヤーが[F1]のとき、[F5([F5]vs[F7]の勝者)]との試合で負けるとします。プレイヤーのランクは[F5]となり、次の対戦相手は[F7]のトルーパーになります。
また、プレイヤーが[D3]のとき、Eランクの勝者である[E1]と戦って負けると、今度は[E1]になり、Eランクの一番下の試合[E1]vs[E3]から再スタートすることになります。
「ランクダウンしない」のは、プレイヤーが自分より上位ランクのトルーパーに負けた場合です。



このとき、負けた時点のランクのまま、そのランクのトーナメントの一番下の試合から始まります。
例えばプレイヤーが［E5］のとき、［E1（［E1］vs［E3］の勝者）］との試合で負けたとします。すると次は［E5］のままEランクの試合からスタートします。

上下の関係

試合モードではランクの上下関係がそのままディスプレイに現われます。
つまり、上位ランクの者はスクリーンA（上の画面）、下位ランクの者はスクリーンB（下の画面）となるわけです。
プレイヤーの試合の場合、操縦キーはスクリーンA用／スクリーンB用のどちらでも同じように操縦できます。使いやすい方を使用してください。

「トルーパーvsプレイヤー」と「トルーパーvsシミュラ」

トルーパーvsプレイヤー

ネームプレートの表示
㊤［（トルーパー名）］／㊦［NINGEN］
または
㊤［NINGEN］／㊦［（トルーパー名）］

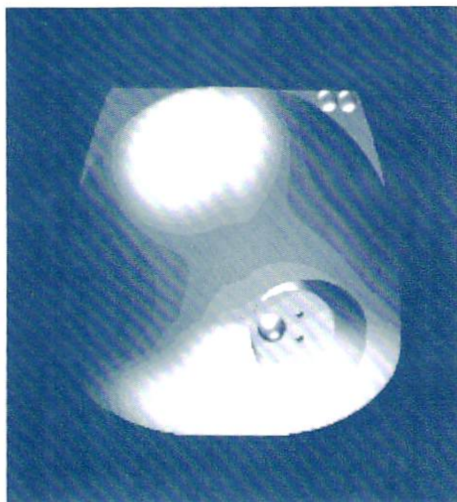
トルーパーvsシミュラ

ネームプレートの表示
㊤［（トルーパー名）］／㊦［SIMULA］
または
㊤［SIMULA］／㊦［（トルーパー名）］
Dランクで優勝すると、トルーパーの卵［SIMULA（シミュラ）］がもらえます。
シミュラはプレイヤーの分身で、ランクも同じです。そして、プレイヤーの代わりに試合に出場させることができます。
シミュラはプレイヤーの分身ですので、シミュラが負ければ当然プレイヤーのランクにも影響がでます。つまり、シミュラのランクが変われば、プレイヤーのランクも同様に変動します。
練習モードで充分鍛えてからのほうが良いと思います。
プレイヤーとシミュラの切り替えは「プレイヤー選択キー」で行います。
なお、プレイヤー／シミュラ側のスクリーンは表示に固定、トルーパー側のスクリーンは非表示に固定です。

SIMULA（シミュラ）

［SIMULA］とは

プレイヤーがDランクで優勝すると、トルーパーの卵、つまり新品のコンピュータ思考ルーチン［SIMULA（シミュラ）］が手に入ります。
シミュラはプレイヤーの分身です。
プレイヤーの代わりにシミュラを試合モードで戦わせることができます。その場合、試合の結果によってプレイヤー自身のランクが変動します。
シミュラはまだ「卵」ですから、ゲームの基本的なルールを知っているだけで、ポールの置き方や取り方等のテクニックはまったくありません。
したがって、そのまま試合モードで戦わせると惨敗します。シミュラはプレイヤーの分身ですので、当然、プレイヤーのランクも下がります。



[SIMULA]を強くするには

シミュラも、「卵」ではありますが、他のトルーパーと同様のコンピュータ思考ルーチンです。当然、自己学習し成長します。経験を積めばそれなりに成長します。
シミュラを強くするには3つの方法があります。
① 試合モードで戦わせ、ランクが下り続けても我慢して、成長するのをひたすら待つ。
② 練習モードでシミュラを呼び出し、プレイヤーが直接戦って教育する。
③ 練習モードでシミュラを呼び出し、他のトルーパーと戦わせる。
①は、プレイヤーの負担が軽い反面、シミュラの成長がおそく、ランクが最下位まで下がります。また、対戦する相手から受ける影響が強く現われます。
②は、プレイヤーにとってはそうとうの負担になりますが、成長がはやく、直接接しているためか素直に育ちます。また、充分な教育の後で試合モードに移れば、ランクはあまり下がらないでしょう。
③は、ランクが下がる心配はありませんが、①と同様、成長がおそく、対戦する相手から受ける影響が強く現われます。
たしかに、②の方法が良いのですが、①や③の方法は結果が予想できないので試してみるのもおもしろいかも知れません。もちろん、各方法を併用することもできます。

[SIMULA]の役割

ガイガーループのトルーパーは、全部で22人います。平凡な者、頭が良い者、テクニックのみが優れているもの、いろいろなトルーパーがいて、それぞれ得意なこと、苦手なことがあります。
なかには、プレイヤーが毎回簡単に勝てるトルーパーもいるでしょうし、何回戦っても勝てないトルーパー（プレイヤーの性格によって異なりますが…）もいるでしょう。
同様に、トルーパーのなかにも「人間には強いが、コンピュータには弱い」という者もいます。「何回戦っても勝てない」というような場合には、試しにシミュラに戦わせるのも良いかもしれません。
プレイヤーの弱点を補わせることもできます。プレイヤーが、苦手とする相手の戦法のまねをしてシミュラと練習していれば、やがてシミュラは必勝法を見つけるでしょう。
シミュラの有効利用なくしては、ガイガーループ制覇は成し得ません。

その他

一度、あたえられたシミュラはもうプレイヤーのものです。いくらランクが下がろうとも没収されることはありません。安心してご使用ください。



トルーパーリスト

ランキングは初期状態のものです。試合経過により変動します。

Aランク		
1	CAKRA	チャクラ

Bランク		
1	NAZUMO	ナズモ

Cランク		
1	AREZ MAN	アーズマン
2	BLOODY	ブラッディ
3	ANAPHORIS	アナポリス

Dランク		
1	EVA C	エヴァ C
2	WON LEE	ウォンリー
3	SYANBALA	シャンバラ

Eランク		
1	RABIDLY	ラビドリー
2	DOGURA	ドグラ
3	MAGURA	マグラ
4	FA MAS	ファマス
5	VON THAI	フォンタン
6	FATIMA	ファティマ
7	GENES	ジェネス

Fランク		
1	KUSYUKA	クシュカ
2	GA ZA	ガザ
3	ZANZIBAR	ザンジバル
4	APPROX	アフロクス
5	DODGEM	ドッジ
6	GALLOT	ギャロット
7	MOHAWK	モーホーク

トルーパーBEST10

CAKRA(チャクラ)

年齢：不明　　性別：不明（中性？）
詳細不明。その体内から放出される生体エネルギーは強力なもので、ガイガーループのフィールドすら影響を受けてしまう。
誰からともなくチャクラ（生命の源）と呼ぶようになった。

NAZUMO(ナズモ)

年齢：9歳　　性別：女性
ガイガー研究所で思考改造、及び洗脳を受けたPT（パーフェクトトルーパー）。
ガイガー教授の一人娘「Nature M.Giger（10年前、ガイガー研究所内で起きた爆発事故により死亡。当時14歳）」にうりふたつであることから、彼女のクローンである可能性が強い。公式戦は今回が初参加のため「NAZUMO」に関するデータは、ほとんどないに等しい。
しかし、生前の「Nature」は知能指数305（11歳当時）で、特に記憶と推理におけるMAが40歳を越えるという天才であったことを考慮にいれると、彼女の戦力も驚異的なもので

あることは確実である。
現在の、総合2位（Bランク1位）という地位は「CAKRA」との非公式戦のあとに「CAKRA」が直々に認定したものである。

AREZ MAN（アーズマン）

年齢：25歳　　性別：男性
ガイガー研究所の研究員。ガイガーループのシステム研究／開発に携わっている。
ガイガーループのシステムを知りつくしているため、そのポール配置法には定評がある。
また、ガイガーループシステムデバッグの鬼との異名をもつ。

BLOODY（ブラッディ）

年齢：38歳　　性別：男性
限定人格改造剤、物質分解再生装置、時空砲等を発明したマッドサイエンティスト。
薬物投与による強化人間でもあり、瞬間記憶度、シナプス間伝達速度は以上に高い。

ANAPHORIS（アナポリス）

年齢：17歳　　性別：女性
「神々の申し子」と呼ばれるが、詳細は不明

EVA C（エヴァC）

年齢：28歳　　性別：女性
サイコキネシスト。幼少の頃から、イギリスの「ジョルジュ・デュマ超能力研究所」でさまざまな実験、研究が行われ、不完全ながらも超能力者として覚醒する。ポールを取るテクニックには、その力が顕著に表れている。

WON LEE（ウォンリー）

年齢：102歳　　性別：男性
華僑。バイオテクノロジーを主力とした中国系企業「龍星化学社」の会長。同社の「龍星ハイテックラボ」が開発した「自己増殖型人工筋肉束」と「神経束」および臓器の移植により運動能力、情報処理能力を増強した「ハイパーじじい」。

SYANBALA（シャンバラ）

年齢：18歳　　性別：男性
誕生直後、自ら七歩あゆみ「天上天下唯我独尊（あめがうえ、あめがした、われにまさるほとけなし）」と声高らかに降誕宣言をしたという。このため「釈迦」の再来といわれ、あがめ奉られる。僧侶。

RABIDLY（ラビドリー）

年齢：19歳　　性別：男性
性格凶暴。その戦闘能力には目を見張るものがあり、ここ（Eランク1位）までは無敗である。しかし、ガイガーループに関する知識と経験に乏しくEランク止まりである。ポールの配置法によっては上位ランクにあがる可能性もある。
名前は「RABIDLY DOG（狂犬）」からきている。
また、人々は彼を「狂気のゲーマー」と呼ぶ。

DOGURAとMAGURA

DOGURA（ドグラ）

年齢：13歳　　性別：男性

MAGURA（マグラ）

年齢：13歳　　性別：女性
ドグラとマグラは双子(一卵性双生児)である。遠隔感応が強く、お互いに相手の体験を疑似体験として取り入れることができる。したがって一方が試合をしなくても、もう一方の試合経験により成長する場合がある。



【DIRES】
—giger・loop—

実践テクニック講座
「Ruler of giger・loop」への道

講師/ガイガー研究所 Atomic.K.Fukutomi 氏

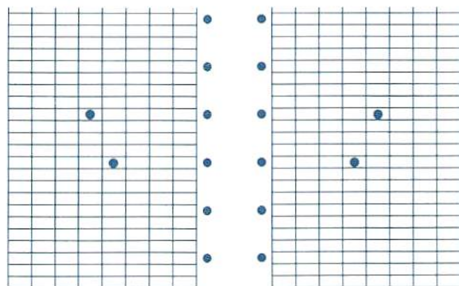
はじめに

この章を開いたあなたはきっとこのように考えているのでしょう。「もしかしたら、このゲームには必勝法があるのではないだろうか」。そして、「それはポールの置き方、取り方に深く関わっているのではないだろうか」と。
もし、今、この章を開いたあなたがまだ初心者であるならば、その答えを求めるのはまだ早すぎると言えます。そのような方は、もっとプレイしてゲームの感覚をつかんでください。
しかし、「どうやってもあるレベル以上のトルーパーに勝つことができないのは、自分の手法が間違っているためではないか」と、思うほど［DIRES］をプレイされたあなた、そう、きっと、あなたのお役にたてることがここに書かれているとお約束できるでしょう。
F.V.S.(Fighting Vehicle System)を思うがままにコントロールができ、もたもた動かなくても充分なくらい自由に移動ができるのに、なぜか負けてしまう。
将棋やチェスでたとえるなら、駒の動きは良く分かった、ルールもよく分かった、だけどどんな風にF.V.S.を動かせば勝てるんだろう、と悩んでいる方のお役に立ちます。
ゲーム事態は実に単純なんですから、初心者の方は、まず自由に移動ができるようになってからこの章を開いたほうがよろしいと思います。
つまり、［DIRES］は、自分で思ったままに自由に移動ができるまでは、余り複雑に考えないほうが良い、と言うことです。
実際に［DIRES］をプレイなさって、あなたはどのような感想をお持ちでしょうか。
なかなか自分の正確な位置をつかむことができないために、思ったところへ行くことができず、ポールを取り損ねたり、もう何もないところをうろうろして無駄な時間を費やしたり、自分のポールを置こうと思ったところを見失ったり、間違って自分のポールを取ってしまったりしませんでしたか。
そうなんです、このゲームにとって最も重要なことは「自分の位置を正確にとらえる」ということなのです。
自分の位置が分かっていれば、相対的にトルーパーの位置もポールの位置も分かるはずです。
初めのうちは、ゲームがスタートしたときに自分のいた位置からどれくらいの場所にいるのか、くらいでも充分ですが、最終的にはマップの中での自分の位置を正確に把握してい

ることが要求されます。
自分の位置が正確に分かっていなければ、ここで解説することも無意味になってしまいますので、自由に移動ができるようになった方は次のステップとして、現在の自分はどこにいるのか、を把握できるようになってからこの章を開き直された方が良いのです。
これまでの条件をクリアされているあなたは、もう既に随分高いレベルのトルーパーと戦っているのでしょう。
それなのに、何故負けてしまうのかが不思議でしょうがないと思っているのでしょう。
もしかしたら、コンピューターは全部のポールの位置をしっていて取るのであなたが負けてしまうのかと疑ってはいませんか。
そんなことありません、コンピュータも全くあなたと同じ条件でプレイしているんです。
視界に入ったポールだけしか記憶できませんし、見えないところで取られてしまったポールには気付きません。
本当に、あなたと同じ条件なんです。
では、何が違っているのか。
それをこれから説明しましょう。
行きづまってしまったあなたに、より楽しくプレイして頂くため、この［DIRES］のゲーム設定をもう一度説明しましょう。
ゲームフィールドは、横が8、縦が80の帯状のものを円筒状にまるめたループ構造です。
ということは、ともすれば自分の場所を見失いがちになってしまう可能性があるわけです。
しかし、ただ漫然と自分のポールを配置してさえいなければ、自分で配置したポールのパターンは認識できるはずですね。
つまり、自分が置いたものであってもトルーパーが置いたものであっても、意識的に配置されたポールはそのパターンを見ることで、全体のマップにおける座標の判断の助けにもなるはずなんです。
後述しますが、当然とりにくいポールの配置や、トルーパーにトルーパー自身のパターンを簡単には置かせないような戦術もあります。
しかし、まず大切なことは自分で配置したポールの配置の一部を見ればそれが、どの部分なのか瞬間的に理解ができるほど位置感覚を磨いていただきたいと思います。
自分で自由にポールの配置ができ、またそのどの部分であれ見ただけでそれが理解できるようになったら、そろそろ考えながらポールを配置してみましょう。
自分がただ置きやすい、と言うことはトルーパーにとってもとり易いことが多いのです。
効果的に、意図的にポールを配置し、そのことがトルーパーの行動に混乱を招くように配置できれば、戦略的にも劣ることはありません。そのためには、この［DIRES］の細かな設定を理解して頂かなくてはなりません。
かなりプレイされたあなたは既に御気付きかも知れませんが、最大のスピードで移動できる縦：横の比率は４：１です。つまり、最大スピードで縦方向に４移動するあいだに、横方向は１移動できるということです。
したがって、図１のような配置は非常に取りにくいものとなります。
このことは、あなたにもコンピュータにも同じことです。
このパターンを組み合わせるのは常套手段といえるでしょう。
更にスタート直後のスピードと終盤のスピードの差には御気付きでしょうか。
ポールを取れば取るほどスピード（エネルギー）が高くなります。
つまり後半になるほど早くなる訳です。



〈図1〉



その比率は、最初：最後としますと2：3にもなります。
このスピードとポールの取れる力は密接な関係にあります。
ポールを取るのに必要なスピードは一定なのですが…。
スタート直後は最大のスピードでポールにぶつからないと取れませんが、最後には最大の2/3のスピード（エネルギー）でポールは取れるようになっています。
そして、この時の余った力はその時（ポールに衝突した時）の方向を維持します。
ということは、最初のうちは加速して最大スピードでポールを取っても止まってしまったのに、後半ではまだ進行方向に動き続けるわけです。
すると、前記した1図の配置が意味をなさないこともある訳です。
ポールを取り損ねた時などに、跳ね返されてしまいますが、この時も跳ね返された方向に力は残っているわけですからその方向にポールを置いてしまえば取ってくれと言っているようなものです。
このような各種の条件を理解し、体験して頂かなくてはなかなか強いトルーパーに勝つことはできません。

更に重要なこととして、これまでにも「常に自分の位置を把握して下さい」と書いてきましたが、トルーパーの置いたポールの位置も同時に記憶していかなければなりません。
自分の配置したポールとトルーパーの配置したポールを記憶しながらプレイしなければ、とても勝つことはできません。
前述しましたが、「コンピュータも視界に入ったポールしか知らない」のです。
見える領域は限られていますが、その限られた範囲で記憶、配置、取得という戦略を戦うのが［DIRES］なのです。
そろそろ実戦に則した内容をお話ししましょう。
今まで説明してきたことを理解していただいたあなたに、実際にコンピュータはどのようにポールを配置し、また取っているのかを説明しましょう。
コンピュータ（トルーパー）には御承知のとおりランクがあります。
私たちはこの［DIRES］を設計しながら、実に様々な戦略を検討しました。
その内容を細分化し、順位付けをしてコンピュータに組み込んであります。
ポールの取り方にも、正面から、後方から、斜めから、等様々有ります。
勿論今説明しているマッピングにも置き方、取り方両方に多種有ります。
これらを統合し、組み立てたわけですから当然攻略法はあるはずです。
コンピュータはポールを置く時に、総てのポールの置く位置を決定してあるマップを参照する場合と、ある決まった数本づつのパターンを組み合わせておいていく方法のどちらかを検討決定します。
自分でポールを配置したかった場所が既に埋まっていると他の場所を捜し配置します。

私たちはこのマップとパターンを作成する時、トルーパーの動きと位置を常に意識しました。したがって、あなたもこのことを忘れずに対処すればよいわけです。
また、すでに配置されたポールを取る場合ですが、記憶している内容と戦略を照らし合わせるようにどれから取ればよいのかを考えながら行動するようになっています。
さいさんにわたってお話してきたように、コンピュータも自分の見ていない配置は予測できませんから、その時どの位置からどのように動けばより効果的かを考えて行動します。
やみくもに行動することは得策ではありませんね。

マップを組み立てていく時に大切なことは

・トルーパーが取りにくい配置になっていなければならない
・しかし、それを置くのに自分が手間取ってはいけない
・自分にとって取りにくい配置をトルーパーができにくくしなければならない
・余り複雑過ぎてはいけない
と、なります。
置く過程も取る過程も常にトルーパーの行動を予測していなければいけません。
どこから置き始めればトルーパーの行動を規制できるかも重要な要素ですね。

ポールを取る時は

・配置をしている間に、トルーパーの配置も自分のものと合わせて記憶しておかなければいけません
・最もロスの少ない（無駄な動きや有効なエネルギーの使い方）動き方は、できればその場で考えるのではなく配置の段階で余裕をもって考えておくこと
・トルーパーのマップと照らし合わせた時に、トルーパーを助けてしまいそうなエリアは後に残す
・配置が終わったその瞬間にゲームはスタートしますので、有利な位置を確保してスタートできるように行動する
・失敗をした時の補正を予め考慮しておく
と、なります。

▼
▼

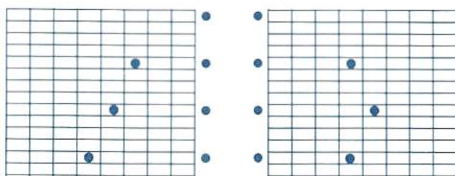
さて、［DIRES］をプレイする際に必要な理論は理解戴けましたか。
今まで御説明したことをベースにこれから実際の戦略について説明しましょう。
戦略は本来配置することとそれを取っていくことがからみあっていますので、この二つを完全に分類することは不可能であるし、無意味とも思いますので絡ませながら解説しましょう。
ポールの配置
前述しましたように、配置方法には二種の方法があります。
・トルーパーにとって取りにくいパターンを、数本のポールによって組み立ててそのパターンを配置してゆく方法。
・ゲーム中の状況を時間毎に想定し、すべてのポールが効果的に配置されたマップをもとに配置してゆく方法。
どちらの方が優れた方法かはそのトルーパーによって変わるようです。
コンピュータの側にも様々な個性と呼べるよ

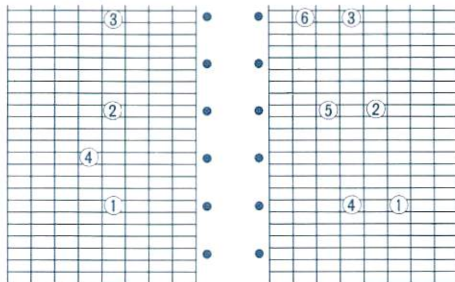


うな特性が指定されていますから、そのトルーパーに合わせた戦略が効果的なわけです。
では実際に効果のあるポールの配置方法はどんなものなのか。

まずパターンで配置してゆく場合から

これも前述しましたが、移動可能な横と縦の比率を逆手に取ったような配置が考えられます。（図1参照）
この時大事なことは、このようなパターンはある程度繰り返すことで効果が更に上がる、ということです。
つまり、図1のままに2本だけでは位置するのではなく、トルーパーの行動を予想し更に発展させて、図2、図3のように展開します。
次に、本来順序だてて取ればさほど困難ではないパターンを、トルーパーを混乱させることで複雑にする方法があります。
視覚的に見える範囲は限定されているのですから、本来次に取りに行くべきポールが画面に見える前に、違う方向へ誘導するためのダミーのポールを発見させる位置に配置すればよいわけです。
つまり、図4のように配置されたポールを1番から取っていく場合、1、2、3、と取りすすめることが最もロスがないのですが、4番のポールが画面に現れた時に2番のポールはまだ見えませんので、誤って4番の方向へ移動することを誘導できるわけです。
更に、上記の視覚範囲をうまく利用してトルーパーに論理的な行動をとれなくすることも可能です。
図5のような配置を想定すると理解できると思います。
説明はもう不必要でしょうが、本来ならば1、2、3、もしくは4、5、6と進むべきなのですが、どの位置からでも横方向へ誘導される可能性を秘めています。
同じように様々なパターンを組み立てることができますから、是非試してみて下さい。
このように、トルーパーのそのときの行動を予想しながら組み立てるものをパターン配置とよんでいます。


〈図2〉　〈図3〉



〈図4〉　〈図5〉

全体マップの構成の仕方

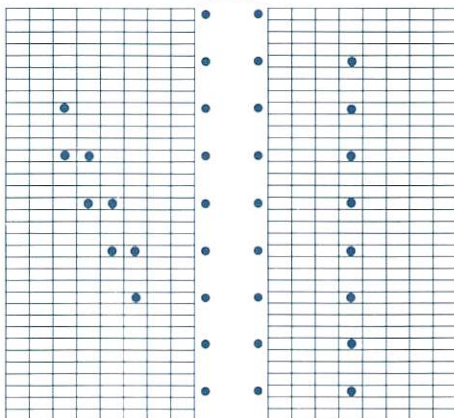
パターン配置が可能になり、より高度化を目指すとある壁のようなものにつきあたります。
それは、複雑化した配置がトルーパーの配置と重複し、理想的配置が困難になってしまうのです。
このような事態は効果的なマップ配置では起きにくいようです。
それは、マップ配置の基本として、ポールの配置をする段階からトルーパーの行動を規制できるような方法を組み込めるからです。

ご存じのとおり、ポールの配置を始めるスタートラインは2者ともに横一線に並んでいます。
ポールは自分の前に置くため、前進しながら配置することは大変に困難です。
従って、両者ともに後退しながらの配置となるわけですが、この時トルーパーの置きたい場所にプレイヤーのポールがあればもっとやっかいな事態を引き起こせます。
つまり、スタート直後にトルーパーの背後をふさぐような配置を完了すればよいのです。
あとは悠々と自分のポールを配置しましょう。
トルーパーの配置したポールをみながら自分も配置していると、自分と同じにトルーパーもゲームのスタートポイントを捜していることが分かるでしょう。
有利にゲームを展開するのに的確なスタートポイントをみつけるのは大事なことです。
しかしこのことを逆に考えれば、トルーパーのスタートからの行動と状態を予期することができるはずです。
図1や図5のような配置を考えた場合、その場所がトルーパーにとって前半部分なのかそれとも後半部分なのかによって効果は大きく変わってきます。
前述したように、後半になるほど余剰エネルギーを持っているのですから。
自分の戦略のキーポイントがトルーパーのマップによって混乱されないように気を付けなければいけません。
せっかくの効果が半減してしまうばかりか、最悪の場合はトルーパーを助けてしまう場合も起きますから。
以上のようなことを考慮に入れて組み立てられたマップは強力です。
大事なことは、各次点でのトルーパーの行動と状態を予想することです。

ポールの取り方

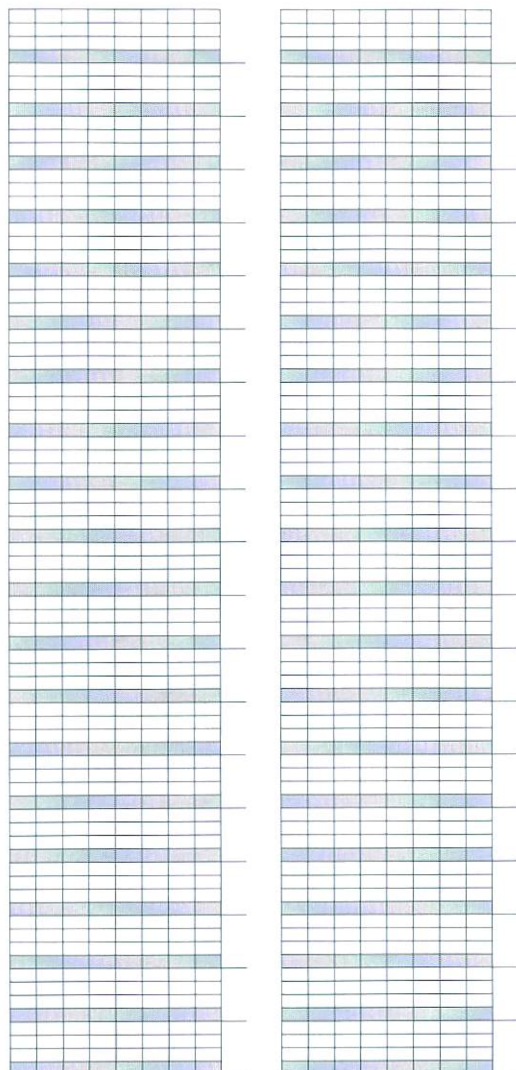
ここまで読みすすめられた方はもうすでに理解されているとおり、取ることは即ち配置することなのです。
効果的な配置ができるということは、うまく取ることができるということなのです。
トルーパーの配置したポールをくわしく観察しましょう。
そこからトルーパーの手の内が読み取れてきますから。
落ち着いて、計画的に行動することだけが正しいポールの取り方でアル。」となります。

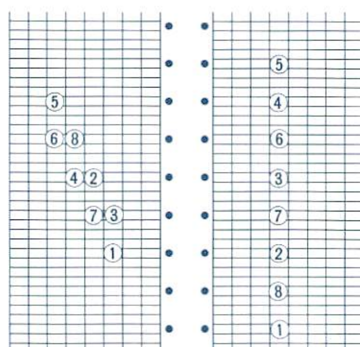
2パターンの課題を出します。どのような順番で取るのが理想的でしょう、チャレンジしてみて下さい（図6、図7）。
答えは最後に有ります。



様々なマップを作り、それを自分で試す、これを繰り返していけば必ず勝てます。
「DIRES」の感想をお待ちしています。

■作戦シート(コピーしてお使い下さい)





〈図6〉 答 〈図7〉

スタッフ

プロダクツリーダー

藤田　昌宏

プログラマー

藤田　昌宏
青木　　敦
松原　弘和

グラフィックシステム

斉藤　秀豊
永田　　薫

サウンドシステム

西畑　　勝
福田　正寿

コンピュータグラフィックス

株式会社　キャスト

広告制作

株式会社　ソウル・ビー

ディレクター/プランナー

藤田　昌宏

サブプロデューサー

福冨　一元
高野　桂子

プロデューサー

村中　雅彦

ご注意

・製品には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良がございましたら、新しい製品とお取り替えいたしますので、当社宛にご連絡下さい。
・ご使用中の破損につきましては、有償にて交換いたします。
・このソフトの使用上に生じたいかなる事態にも、当社ではいっさい、責任を負いません。
・このソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作、開発した著作物です。レンタルや、無断コピーを行うと、著作権法により、厳しく処罰されます。当社ではソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意下さい。

昭和62年 7 月25日
第 I 版第 I 刷発行
BOTHTEC

ボーステック株式会社
〒150　東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL　03-407-4191

BOTHTEC®